

Erschütterung der Action-Macht

Jedi Knight 3

Best of Star Wars: Ravens nächster Jedi-Streich kombiniert die spektakulären Kämpfe der neuen Episoden mit der unvergleichlichen Atmosphäre der alten Filme. Als einziges deutsches Magazin konnten wir vor Ort bei den Entwicklern schon mal das Lichtschwert schwingen.

WWW

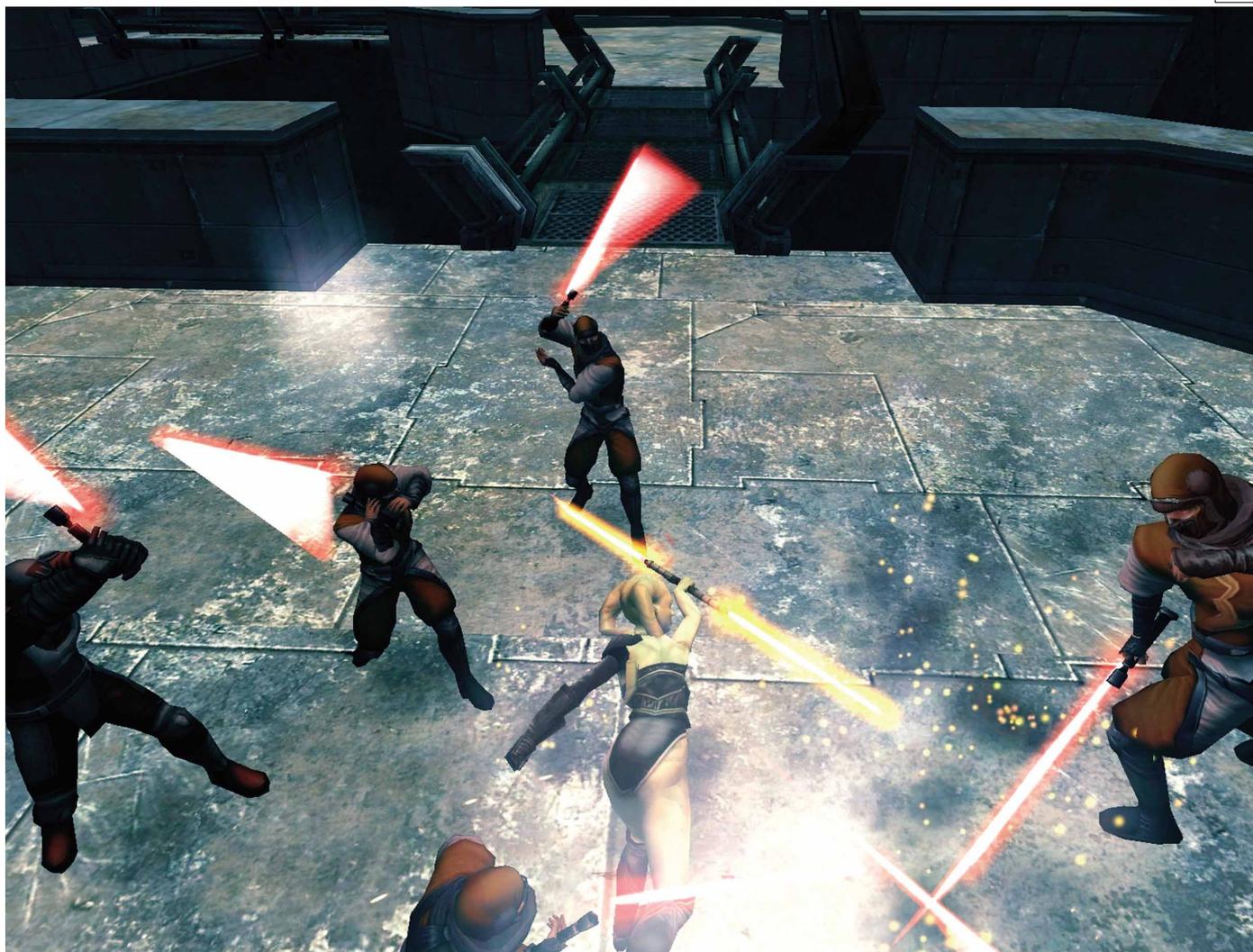
Im Artikel sind ein Geheim-Link plus Codes versteckt

Facts

- freie Missionswahl
- kombinierbare Macht-Kräfte
- Jedi-Baukasten
- 3 Laserschwert-Typen, 5 Farben
- 26 Designer arbeiten an Jedi Knight 3

Inhalt

Mega-Preview	52
Der Jedi-Baukasten	54
Auftritt des Rancor	55
Interview mit Raven-Chef Steve Raffel	56
Jedi-Facts	58



Cooler als im Kino: Dank **Doppel-Laserschwert** und zahlreicher neuer Manöver können wir es selbst mit fünf gleichzeitig angreifenden dunklen Jedis aufnehmen.

Die Situation scheint ausichtslos: Fünf dunkle Jedis umringen uns, die Waffen gezückt. Doch wir lächeln nur kalt und aktivieren unsere beiden Laserschwerver. Während wir mit dem einen blitzschnell die Angriffe abwehren, lassen wir das andere wie von Zauberhand durch die Gegnerreihen fliegen. Nur noch ein Widersacher übrig – hinter uns! Wir holen tief Luft, rennen senkrecht die Wand hoch, stoßen uns ab und landen mit einem Salto hinter unserem verblüfften Feind. Unsichtbare Hände packen dessen Kehle, heben ihn über den nahen Abgrund und lassen los ...

Diese Szene könnte glatt aus dem **Episode 3**-Drehbuch von George Lucas stammen, beschreibt jedoch eine typische Spielsituation aus **Jedi Knight 3**. Die neueste Kooperation von

LucasArts und Raven konzentriert sich auf spektakulär choreographierte Lichtschwert-Duelle; langweilige Standard-Schießereien nehmen dafür an Bedeutung ab. GameStar war vor Ort in Wisconsin/USA, als der lange Zeit geheime Action-Blockbuster enthüllt wurde.

Kyle als Veteran

Wir erinnern uns: Etwa acht Jahre nach der Schlacht um Endor und dem Tod des Imperators (**Star Wars 6**) erlebte unser Lieblings-Lichtschwertschwinger Kyle Katarn in **Jedi Knight 2** sein letztes großes Abenteuer. Er gewann seine verloren geglaubten Jedi-Kräfte zurück, entriss seine Freundin Jan Ors den Klauen des echsenköpfigen Oberschurken Desann und rettete ganz nebenbei das Universum vor der imperialen Super-

waffe Doomgiver. Die Story von **Jedi Knight 3** beginnt einige Jahre später. Kyle hat endlich seinen Frieden mit der Macht geschlossen. Gemeinsam mit Luke Skywalker unterrichtet er in der Jedi-Akademie auf Yavin den Padawan-Nachwuchs.

Das neue Abenteuer beginnt gleich mit einer handfesten Überraschung. Kyle Katarn überlässt erstmals in der **Jedi Knight**-Geschichte einem anderen Helden die Hauptrolle, stattdessen treten Sie als sein begabter Schüler an. Zunächst steht



Sehenswürdigkeiten wie diese **Wächter-Statue** machen jeden Level einzigartig.



Mit einem Kreuz aus zwei Lichtsäbeln lassen sich feindliche Blaster-Schüsse besonders gut abwehren. Weshalb da noch selbst die Pistole zücken?



Lead Artist Les Dorscheid (rechts) und Chefdesigner Christopher Foster verraten Heiko Klinge viele Jedi-Geheimnisse.

Ihre Jedi-Ausbildung auf dem Stundenplan, unter den wachsamen Augen von Luke und Kyle.

Es folgen kleinere Aufträge, bis Sie schließlich eine gewaltige Verschwörung aufdecken, die – wie könnte es anders sein – die gesamte Galaxie bedroht. Mehr wollen Raven und LucasArts noch nicht verraten. Allerdings versprach uns **Jedi Knight 3**-Projektleiter Steve Raffel, dass wir in den geplanten 30 Spielstunden der Geschichte fast das komplette bekannte **Star Wars**-Universum besuchen und deutlich mehr überraschende Wendungen erleben werden als schon in **Jedi Knight 2**.

Jedi-Modedesigner

Wie sieht er denn aus, der neue Jedi-Held? Das bestimmen Sie ganz allein! Aus einer Vielzahl von Hosen, Jacken, Schuhen und Uniformen schneiden Sie ein topmodisches Zukunftsritter-Kostüm. Jetzt nur noch eine geschmackvolle Farbkombination ausgewählt, und Ihr Held (oder lieber Heldin?) ist bereit für den **Star Wars**-Laufsteg. Welche Klamotten im Regal liegen, hängt entscheidend von der Herkunft Ihres Jedis ab. Raven hat mit Menschen und Twi'Lek erst zwei Rassen bestätigt. Wir rechnen aber mindestens mit drei weiteren und freuen uns schon auf den ersten Wookiee mit rosa Zottelfell. Spielerisch unterscheiden sich die Völker allerdings nicht.



Geskriptete Ereignisse wie diese mächtige Explosion sorgen regelmäßig für Schrecksekunden.

Wer sich jedoch in der Kampagne bewährt, darf später ein Doppelschwert-Modell entwerfen, wie es auch Darth Maul in **Episode 1** verwendet. Bevorzugen Sie dagegen den Kampfstil von Anakin Skywalker in **Episode 2**, fuchteln Sie mit gleich zwei Eigenbau-Klingen herum.

Schwert oder Wumme

Das hübscheste Laserschwert nützt wenig, wenn man es nicht stilvoll einsetzen kann. War **Jedi Knight 2** noch in erster Linie ein Ego-Shooter mit gelegentlichen Säbel-Einlagen, konzen-

Helden-Baukasten

37038



Hier suchen sich Jedi-Ritter das passende Gesicht inklusive Frisur und Hautfarbe.



Der Jedi-Laden liefert modische Klamotten in allen erdenklichen Formen und Farben.



Feindliche Jedis sollen künftig **zusammenarbeiten**. Hier gehen zwei Gegner auf unseren Menschen-Helden los, der dritte bereitet einen Macht-Spruch vor.

triert sich der Nachfolger auf filmreife Nahkampf-Duelle mit der Jedi-Lieblingswaffe. Vorausichtlich rund 70 Prozent des Spiels erlebt man aus der Verfolger-Perspektive mit dem Schwert in der Hand. Allerdings können Sie nach wie vor jederzeit in die Ego-Ansicht wechseln und Waffen wie Wookie-Armbrust oder Sturmtruppen-Gewehr sprechen lassen. Raven will das Wummen-Repertoire gegenüber den zwölf

Knarren des Vorgängers sogar noch ausbauen. Ständige Munitionsknappheit und deutlich mehr Jedi-Feinde sollen Sie jedoch trotzdem zum ständigen Säbel-Einsatz zwingen.

Kämpfe wie im Kino

Als Raven-Boss Steve Raffel uns das erste Laserschwert-Duell präsentiert, mutiert unser Bürostuhl glatt zum Kinossessel: Die Nahkämpfe von **Jedi Knight 3** erinnern verblüffend an das

spektakuläre Duell zwischen Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn und Darth Maul in **Episode 1**. Unser Held schlägt Salti oder entkommt feindlichen Angriffen mit einer Bodenrolle. Er lässt seine Schwerter um sich kreisen und würgt gleichzeitig einen Feind per Machtgriff. Raven hat die Manöver-Zahl um mehr als das Doppelte erhöht – an der simplen Steuerung soll sich jedoch nichts ändern. Verteidigen funktioniert immer noch automatisch, und das Programm wählt je nach Gegner-Position die passende Attacke wie etwa einen überraschenden Schwertstoß nach hinten.

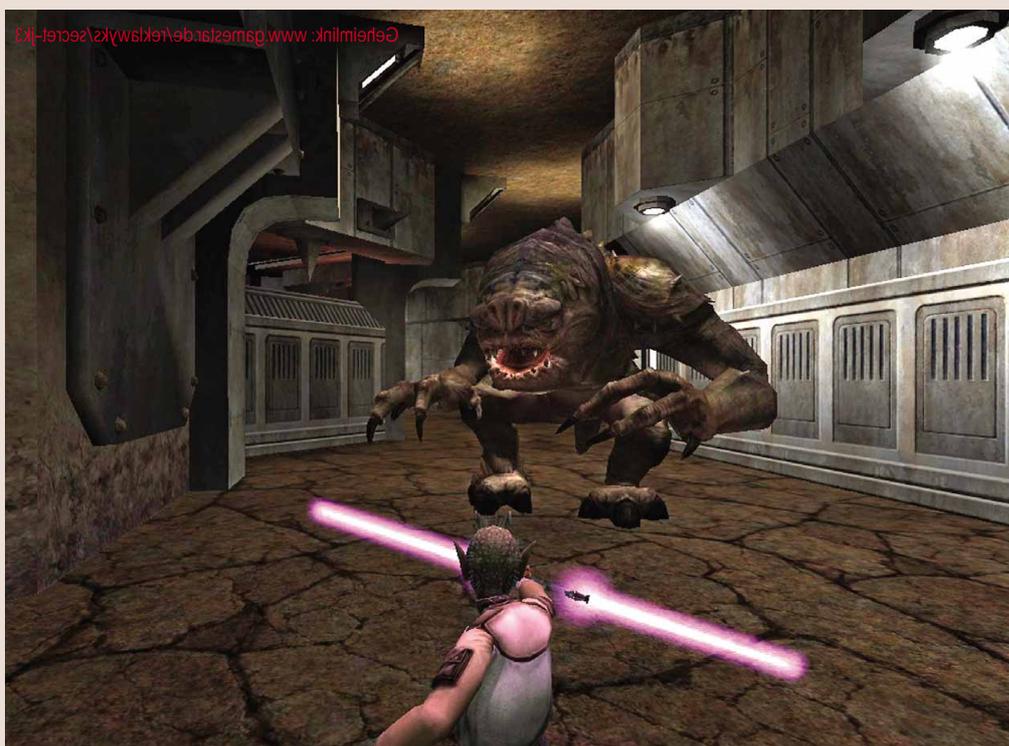
Allein schon wegen der drei Kampfstile (einhändig, beidhändig, zwei Schwerter) werden sich die Duelle sehr anspruchsvoll spielen. So können Doppelschwert-Besitzer eine Seite deaktivieren, um an Schnelligkeit zu gewinnen. Kämpfer mit zwei Einhandsäbeln verteidigen sich mit der einen Waffe und lassen die andere in Richtung Gegner fliegen. Nette Anlehnung an **Matrix**: Besonders spektakuläre Ak-

tionen inszeniert **Jedi Knight 3** stilvoll in Zeitlupe.

Missions-Freiheit

Große Neuerung in Ihrer Jedi-Karriere: Statt stur Mission für Mission abzuspulen, entscheiden Sie selbst über Ihr nächstes Reiseziel. Diese nicht-lineare Kampagne von **Jedi Knight 3** ist ein echtes Novum im Actionspiel-Genre. Trotzdem soll die Geschichte mindestens ebenso dramatisch verlaufen wie im Vorgänger. Wie das funktioniert, hält Raven noch geheim. Steve Raffel verrät immerhin so viel: »Du hast Missionen, die die Story vorantreiben, und du hast Aufträge, die sie mit Leben füllen.« Wir vermuten, dass Sie von der Jedi-Schule aus den nächsten Einsatz wählen werden, entweder auf einer Galaxie-Karte oder durch Gespräche mit Meistern und Kollegen. Einige Aufgaben sind Schlüsselmissionen, welche die Handlung weiterbringen. Andere dienen schlicht zur Unterhaltung sowie dem Ausbau Ihrer Spielfigur.

Auftritt des Rancor



Eine typische Skript-Sequenz: Die Station auf Tatooine scheint wie **ausgestorben**, doch plötzlich vibriert der Boden, und eine riesige **Klaue** greift um die Ecke. Unter markerschütterndem Gebrüll nähert sich ein gewaltiger **Rancor**. Der Kampf gegen das Ungetüm scheint unausweichlich. Selbst geduckt ist es noch mehr als **doppelt so groß** wie wir – gibt es noch einen Ausweg?



Sämtliche Schauplätze wie dieser **Söldner-Außenposten** sollen sich im Design logisch ins Star-Wars-Universum einfügen.

Alle Aufträge haben jedoch eins gemeinsam: Die knüppelhaften Puzzles aus dem zweiten Teil landen auf dem Weltraum-Friedhof. **Jedi Knight 3** will sich in erster Linie auf Action konzentrieren. Mal suchen Sie auf Tatooine in Jawa-Sandcrawlern nach vermissten Droiden, mal retten Sie Zivilisten vor einem hungrigen Rancor. Und danach absolvieren Sie an der Seite von Luke Skywalker einen Einsatz, bei dem als einzige Waffe Ihr Laserschwert zur Verfügung steht. Dabei sollen sich Außen- und Innen-Schauplätze ungefähr die

Waage halten. Zusätzlich plant Raven knackig-kurze Sondermissionen, etwa den Kampf gegen einen Endgegner oder einen reinen Fahrzeug-Level.

Macht-Ausbau

Wer sich mit dem Imperium anlegt, sollte nicht nur gut lasern, sondern auch mächtig die Macht nutzen. Deshalb will Raven das Repertoire an Jedi-Kräften deutlich ausbauen. Viele Fähigkeiten, die es bei **Jedi Knight 2** nur im Multiplayer-Modus gab, dürfen Sie jetzt auch im Solo-Abenteuer einset-

zen. »Sicht« legt etwa ein leuchtendes Kraftfeld um alle Gegner, sodass Sie Ihre Feinde auch durch Wände erkennen können – praktisch für einen gepflegten Bogenwurf mit dem Lichtschwert. Außerdem sollen sich Macht-Kräfte künftig kombinieren lassen: Wer »Sprung« und »Geschwindigkeit« gleichzeitig aktiviert, überwindet selbst den tiefsten Abgrund. Dank verbesserter KI sind sich jedoch auch Ihre Gegner der gestiegenen Macht-Möglichkeiten voll bewusst und arbeiten sogar zusammen: Während ein Jedi



Schicker Detaileffekt: **Rote Blitze** an Gegnern illustrieren einen erfolgreichen Laserschwert-Angriff.

Sie per Griff in die Luft befördert, verschleudert der andere Blitze – wie der Imperator im Finale von **Star Wars 6**.

In Teil 2 war Ihre Machtentwicklung noch fest vorgegeben, in **Jedi Knight 3** entscheiden Sie selbst, welche Fähigkeiten Sie lernen oder in bis zu drei Stufen ausbauen. Je nach Wunsch flirtet Ihr Held eher mit der dunklen oder der hellen Seite der Macht – mit dramatischen Auswirkungen auf die Geschichte. So sollen sich die letzten Missionen für gute und böse Jedis komplett anders spielen. Entsprechend plant Raven gleich zwei Endsequenzen.

Jawa-Jagd

Der Vorgänger errang im Test vor exakt einem Jahr einen GameStar für besondere Atmosphäre. Es sieht alles danach aus, dass Raven diese Auszeichnung verteidigt. Denn die gezeigten Levels versprühen bereits jetzt eine Extraportion **Star**

Interview mit Raven-Chef Steve Raffel

GameStar Was spricht noch für die Quake-3-Technik?

Steve Raffel Mittlerweile kennen wir die Quake-3-Engine in- und auswendig, sodass wir mit ihr Dinge anstellen können, die bei Jedi Knight 2 noch unmöglich schienen und die eure Leser so noch nie gesehen haben! Die moderne Hardware gibt uns zusätzlichen Freiraum – wir können zum Beispiel deutlich mehr Curved Surfaces einsetzen.

GameStar Warum habt ihr Kyle Katarn in Rente geschickt?

Steve Raffel Wir wollten uns nicht wiederholen, sondern was

völlig Neues machen. Außerdem erspart uns das Probleme mit der Story-Logik; Kyle war zum Ende von Jedi Knight 2 schließlich ein mächtiger Jedi-Ritter. Aber keine Sorge: Er wird auch in Teil 3 eine wichtige Rolle spielen.

GameStar Wieso macht ihr eine nicht-lineare Kampagne?

Steve Raffel Das gesamte Spiel dreht sich um Entscheidungen: dunkle oder helle Seite der Macht, welche Fähigkeiten baue ich aus? Da war es nur logisch, dem Spieler auch bei der Missionswahl freie Hand zu lassen. Trotzdem werden wir wie in Jedi

Knight 2 ebenfalls eine dramatische Geschichte erzählen.

GameStar War es eure Idee oder die der Fans, die Lichtschwert-Duelle zu betonen?

Steve Raffel Sowohl als auch. Zu Beginn der Entwicklung von Jedi Knight 2 waren wir ehrlich gesagt noch skeptisch, ob die Laserschwert-Kämpfe funktionieren würden. Kurz vor Ende der Arbeiten haben wir dann gemerkt, wie cool sie sich spielen. Da Presse und Fans dann die gleiche Meinung hatten, war uns klar, dass wir dieses Element ausbauen sollten.

GameStar Wie wollt ihr bei rund 30 Stunden Solo-Spielzeit die Spannung erhalten?

Steve Raffel Wir haben eine unglaubliche Level-Vielfalt: Statt nur alle drei bis vier Missionen das Thema zu wechseln, bekommt der Spieler in Jedi Knight 3 in jedem Auftrag etwas Neues zu sehen, sowohl optisch als auch spielerisch.



Steve Raffel, Raven-Chef und Projektleiter von Jedi Knight 3.



Heißes Gefecht auf Tatooine: Die Sandleute (links im Bild) jagen uns und die kleinen Jawas. Gelungene Manöver dürfen wir in Zeitlupe bewundern. Dann ist der Weg frei zum Sandcrawler.



Wars-Flair. Sandleute jagen in der Wüste von Tatooine nicht nur Sie, sondern auch die überall herumwuselnden Jawas. Der Auftritt des fürchterlichen Rancor (siehe Kasten S. 55) verdient schon jetzt einen Spiele-Oscar. Und in den stimmungsvoll düsteren Tempelanlagen erzeugen die surrenden Laserschwerter eine beeindruckende Lightshow mit Gänsehautgarantie.

Erstaunlich, was für Leistungsreserven Raven noch aus der **Quake 3**-Technik kitzelt: Höher aufgelöste Texturen sowie ein verstärkter Einsatz von Curved Surfaces und Specular Mapping holen den Abstand zur **Unreal**-Engine nahezu auf. Für die Außenwelten verwen-

det Raven das selbst entwickelte Terrain-System aus **Soldier of Fortune 2**, das eine deutlich dichtere Vegetation erlaubt.

Jedi-Tourismus

Die Levels von **Jedi Knight 3** sind eine bunte **Star Wars**-Mischung aus Film-, Comic- und Buchschauplätzen plus einigen Eigenkreationen. Raven legt dabei viel Wert auf Abwechslung: Statt wie im Vorgänger nur alle drei bis vier Missionen den Standort zu wechseln, sollen Sie im dritten Teil bei fast jedem Auftrag neue Sehenswürdigkeiten bestaunen. Neben den Wüstenplaneten Tatooine sowie den üblichen Außenposten und Tempelanlagen werden Jedi-Krieger

erstmal auch den Eisplaneten Hoth besuchen – Schauplatz der gewaltigen Schlacht aus **Das Imperium schlägt zurück**.

Die riesigen Levels von **Jedi Knight 2** vermittelten zwar ein episches Spielgefühl, nervten jedoch auch gelegentlich mit unnötigen Latschereien und Logikschneidern. Trotz angeblich teils doppelt so großer Spielwelten will Raven diese Probleme im dritten Teil vermeiden. Zum einen soll es meist mehrere Wege zum Ziel geben, etwa mit oder ohne Machteinsatz. Zum anderen dürfen Sie wesentlich mehr Transportmittel benutzen. So verlieren die Eiswüsten von Hoth auf dem Rücken des pelzigen Reittiers Tauntaun schon viel von ihrem Schrecken. Und auf Tatooine werden Sie sicherlich wie der junge Luke mit dem Speeder fliegen dürfen.

Neue Multiplayer-Modi

Nach Aussage von Raven ist **Jedi Knight 3** zu 60 Prozent fertig. Die Arbeiten an Story, Skript-Sequenzen und Levels sind so gut wie abgeschlossen, jetzt konzentrieren sich die Entwickler in Wisconsin vornehmlich auf Gegner-KI und Missions-Design. Den Multiplayer-Modus will Raven mit neuen Spielvarianten ausbauen. Wir vermuten stark, dass es unter anderem Fahrzeug-Duelle geben wird. Auf einen Kooperativ-Modus wie in **No One Lives Forever 2** müssen wir allerdings verzichten. Da LucasArts äußerst streng über sein neuestes Baby wacht, durften wir noch kein Video drehen. Freuen Sie sich aber auf erste bewegte Bilder des Action-Blockbusters im Rahmen unserer ausführlichen E3-Berichterstattung! **HK**



Neue Fertigkeit: Mächtige Jedis lassen ihre beiden Schwerter im Kreis rotieren.

Jedi Knight 3

Genre: 3D-Action
Termin: Herbst 2003

Entwickler: Raven
Ersteindruck: Sehr gut

18559

Heiko Klinge: »Yoda wäre stolz auf Raven: Alles, was im Vorgänger noch zur dunklen Spielspaß-Seite tendierte, schmeißen die Jungs über Bord. Statt Nerv-Rätseln und Latschereien regieren spektakuläre Lichtschwert-Duelle, die selbst Darth Maul vor Neid erblassen lassen. Wenn die Kombination aus freier Missionswahl und Story haut, erwartet uns ganz großes Actionspiel-Kino!«



Mit GameStar zum Experten

Jedi-Facts

Nur Schrumpel-Grünzweg Yoda ist älter: Seit 1994 glühen in Ego-Shootern die Sturmtruppen-Blaster.

Jedi-Geschichte

Dark Forces



Erschienen: 1994 (indiziert)
Zeitraumen: Star Wars 6 und kurz danach.
Story: Rebelle Kyle Katarn klagt während der Schlacht um Endor die Todesstern-Pläne und hindert danach das Imperium an der Zucht der Dark Troopers.
Besonderheit: Riesige Levels und knackige Rätsel. Zehn Waffen, allerdings kein Laserschwert.

Jedi Knight



Erschienen: 1997
Zeitraumen: Rund ein Jahr nach Star Wars 6.
Story: Sieben abtrünnige Jedi-Ritter wollen das Universum unterjochen, Sie müssen in 21 Missionen die Bösewichte aufhalten.
Besonderheit: Zwölf dunkle und helle Machtfähigkeiten, zwei Endsequenzen, Laserschwert und viele Multiplayer-Modi.

Mysteries of the Sith



Erschienen: 1998
Zeitraumen: Sechs Jahre nach Star Wars 6.
Story: Im Addon zu Jedi Knight sucht Ex-Verbrecherin Mara Jade zusammen mit Kyle 14 Levels lang nach einem Jedi-Tempel.
Besonderheit: Fünf neue Machtfähigkeiten wie Kettenblitz oder Lichtschwert-Werfen, 15 Multiplayer-Levels mit neuem Modus.

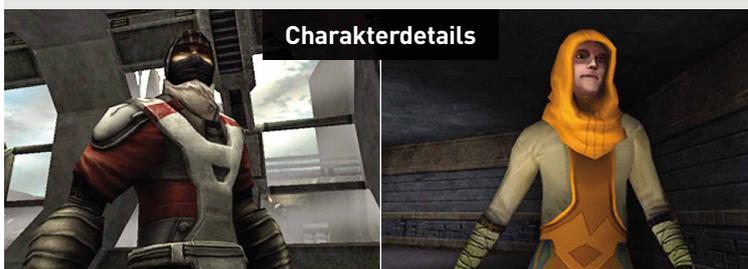
Jedi Knight 2



Erschienen: 2002
Zeitraumen: Acht Jahre nach Star Wars 6.
Story: Kyle kehrt aus dem Jedi-Ruhestand zurück, um in 23 Missionen seine vom Echsenmann Desann entführte Freundin zu retten.
Besonderheit: Drei Laserschwert-Kampfstile, 16 automatisch zugeteilte Machtfähigkeiten, teilweise frustrierende Rätsel.

Vergleich: Jedi Knight 3

Jedi Knight 2



Die härtesten Verfolger

Breed

Erscheint: Mai 2003

Von einer Weltraummission heimgekehrt, müssen Soldaten die von Aliens eroberte Erde befreien. Als Infanterist, Sprengmeister, Scharfschütze, Ingenieur oder Sanitäter nehmen Sie die außerirdische Brut aufs Korn. **Fahrzeuge** wie Panzer oder Kampfgleiter erleichtern wie in Halo die Jagd. Grafisch orientiert sich Breed ebenfalls an Bungies Vorbild.

Halo

Erscheint: September 2003

Der Superkämpfer Master Chief kämpft auf der Ringwelt Halo gegen die außerirdischen Covenant. **Space-Marines** leisten in vielen Szenen Kluggesteuert Unterstützung. Besonders spektakulär: Per **Jeep** brettern Sie in manchen Missionen über die Planetenoberfläche. Für die PC-Version des Xbox-Hits soll es verbesserte **Multiplayer-Modi** geben.

Stalker

Erscheint: 1. Quartal 2004

Schrottsammler weiden in naher Zukunft den **Unglücksreaktor** in Tschernobyl aus. Die so genannten Stalker verschauern die Bauteile, um sich mit neuen Waffen und Gegenständen auszurüsten. Die russischen Designer versprechen nutzbare **Fahrzeuge**, starke **Rollenspiel-Elemente** und ein ausgeklügeltes **Dialogsystem** für Gespräche mit NPCs.

Doom

Erscheint: 4. Quartal 2003

Blanken **Horror** kündigt id-Software für den dritten Teil des Grusel-Shooters an. Bisher gab es nur wenig vom eigentlichen Spiel zu sehen, dafür umso mehr von der **tolle Grafik** mit Licht- und Schatten-Effekten. Freude für Fans: Aus den Vorgängern bekannte Waffen wie **Schrotflinte**, **Kettensäge** oder **Raketwerfer** werden auch in Teil 3 dabei sein. **MS**